

Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Pada CV Garasithrift Menggunakan *Framework Codeigniter*

Fery Oktabrian¹, Helena Nurramdhani Irmanda²
DIII Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Jl. RS. Fatmawati Raya, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Depok, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12450
feryokta1908@gmail.com¹, helenairmanda@upnvi.ac.id²

Abstrak. Sistem Penggajian merupakan salah satu hal yang penting dalam kegiatan keuangan sebuah perusahaan. CV Garasithrift yang merupakan sebuah perusahaan di bidang busana masih menggunakan sistem penggajian secara manual dan presensi bergabung dengan tepi kanan *coffee*. Untuk memenuhi kebutuhan sistem penggajian diperlukan sebuah pembaruan terhadap sistem informasi penggajian. Salah satu manfaat dari aplikasi penggajian adalah mencegah terjadinya kerusakan data, kehilangan data, dan duplikasi data. Dalam melakukan analisis penelitian penulis menggunakan Metode PIECES dalam menentukan kebutuhan sistem kedepannya. Selain itu untuk pengembangan sistem lebih lanjut penulis menggunakan Metode *Waterfall* untuk menyesuaikan kebutuhan dari sistem yang di kembangkan melalui hasil wawancara dengan calon pengguna. Pembuatan aplikasi digunakan menggunakan *Tools Sublime Text* sebagai tempat membuat kode program, kemudian *tools Figma* sebagai perancangan *User Interface*, dan MySQL sebagai penyimpanan data menuju *database*. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan kemudian dilakukan pengujian menggunakan sistem *black box testing* bahwa aplikasi penggajian yang sudah dibuat sudah terhindar dari *bug* dan dapat digunakan oleh CV Garasithrift tentunya hal ini dapat memudahkan CV Garasithrift dalam melakukan penggajian pada karyawan, melakukan penginputan presensi pegawai, dan pembuatan slip gaji pegawai.

Kata Kunci : Penggajian, *Waterfall*, *Web*, *MySQL*.

1 Pendahuluan

Pada zaman sekarang sudah semakin maju kebutuhan akan informasi sangat akurat sangatlah dibutuhkan. Perkembangan informasi tersebut juga harus selaras dengan teknologi pada perusahaan untuk memudahkan karyawan dalam pengelolaan data dengan akurat. Dengan dimilikinya sebuah informasi yang akurat akan menambah pengetahuan, meminimalisir kesalahan dan dapat membantu pimpinan perusahaan dalam pengambilan keputusan secara efektif.

CV Garasithrift merupakan perusahaan yang bergerak dibidang produksi, CV Garasithrift memproduksi berbagai macam jenis pakaian. Pada perusahaan ini memiliki beberapa karyawan yang menjalankan tugas sesuai dengan bagian atau jabatannya masing – masing, sehingga dapat bersaing dengan perusahaan jenis lainnya. Seiring dengan banyaknya pesanan yang meningkat membuat perusahaan memerlukan banyak karyawan.

Berdasarkan wawancara dengan manager CV Garasithrift sistem penggajian pada CV Garasithrift masih menggunakan sistem manual atau pembukuan. Tentunya hal ini akan membutuhkan waktu yang relatif lama dan dapat menyebabkan terjadinya kesalahan dalam penginputan data pada penggajian karyawan, CV Garasithrift sendiri sedang bertransisi dari jenis UMKM yang masih tergolong baru menjadi toko produksi baju yang besar karena adanya potensi penjualan baju yang cukup besar, kelebihan CV Garasithrift sendiri adalah menjual baju dengan harga yang relatif murah dibandingkan dengan toko lainnya, atas dasar ini CV Garasithrift memiliki potensi menjadi toko baju yang besar, dengan naiknya omset penjualan maka akan semakin banyak pula karyawan yang akan dipekerjakan dengan adanya penambahan karyawan tentunya hal ini membuat bagian keuangan harus bekerja dengan keras sehingga tidak adanya efektivitas pembuatan gaji pegawai apabila masih menggunakan sistem manual, tentunya hal ini membuat CV Garasithrift harus membuat sebuah sistem informasi penggajian berbasis website agar bisa membuat laporan kehadiran, laporan penggajian dan slip gaji dengan cepat, berdasarkan penelitian sebelumnya[1] menunjukkan bahwa sistem informasi penggajian yang sudah terkomputerisasi dapat mempermudah bagian keuangan dalam membuat laporan gaji, dan menghindari resiko kehilangan data, dan kerusakan data.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis akan mengakat sebuah solusi berupa sebuah *website* penggajian pegawai pada CV Garasithrift yang tentunya dapat mengatasi masalah mengenai presensi kehadiran Penggajian

pegawai, dan pembuatan slip gaji pegawai tentunya hal ini akan membuat sistem penggajian yang menjadi efisien karena tidak diperlukannya menghitung gaji secara manual.

2 Dasar Teori

2.1 Penggajian

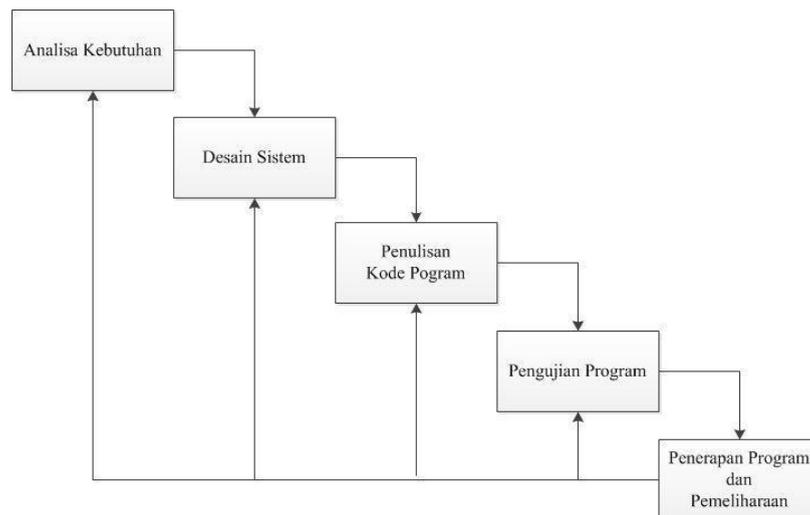
Gaji adalah sebuah bentuk pembayaran atau sebuah hak yang diberikan oleh sebuah perusahaan atau instansi kepada pegawai, berdasarkan kinerja yang diberikan oleh pegawai kepada Perusahaan [2].

2.2 Website

Situs web adalah kumpulan halaman media informasi dengan teks, foto, dan animasi yang dapat diakses melalui *browser* seperti *chrome* dan *firefox* dan bertempat di domain tertentu. Siapa pun yang memiliki akses ke jaringan internet dapat menggunakannya [3].

2.3 Waterfall

Waterfall adalah sejenis model klasik berurutan untuk membangun perangkat lunak memiliki bersifat dinamis. Metode *Waterfall* umumnya digambarkan berupa diagram yang menjelaskan Langkah-langkah ataupun proses perancangan sistem [4].



Gambar 1. Alur metode *waterfall*

a. Tahap analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahapan awal perancangan sistem, dimana peneliti melakukan observasi memiliki tujuan menemukan suatu permasalahan. Data yang sudah dibuat kemudian akan diolah menjadi informasi yang menjadi dasar untuk mendesain sistem.

b. Tahap desain sistem

Pada Tahapan perancangan sistem ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu perancangan berorientasi objek, selanjutnya desain yang dibuat adalah rancangan interface yang dibuat untuk mengetahui rancangan mockup yang nantinya akan digunakan pertimbangan sebagai halaman yang dibuat pada penulisan kode.

c. Tahap penerapan kode program

Penerapan kode program merupakan tahapan dimana dilakukan pengkodean program yang akan dibuat, berdasarkan rancangan desain perancangan berorientasi objek yang dibuat dan rancangan interface yang dibuat pada tahapan sebelumnya.

d. Tahap pengujian program

Pengujian Program adalah tahapan dimana subprogram yang telah dibuat digabungkan menjadi satu kesatuan program yang baru. Setelah menjadi sebuah sistem maka akan dilakukan proses uji coba apakah sistem yang dibuat sudah dapat dijalankan sesuai dengan yang diharapkan, apabila sistem yang dibuat masih banyak terdapat bug maka opsi perbaikan dapat digunakan sebagai opsi yang dapat dipilih untuk menyempurnakan aplikasi.

e. Tahap pemeliharaan program

Pada Proses tahapan pemeliharaan ini program yang sudah selesai dibuat tentunya akan mengalami perubahan struktur program pada masa yang akan datang dan untuk melakukan perbaikan apabila pada saat proses penggunaan terdapat error dalam program.

f. Pengertian *service*

Service dapat diartikan sebagai sebagai layanan yang disediakan oleh sistem yang berjalan pada saat ini.

2.5 UML

Bahasa UML adalah "salah satu standar yang banyak digunakan di dunia industri untuk memberikan pemahaman, menganalisa, dan merancang kebutuhan, serta melakukan desain arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek[6].

2.6 *Black Box Testing*

Pengujian Sistem *Black box testing* Adalah pengujian Sistem untuk melakukan pengecekan pada sistem, apakah rancangan yang dibuat sudah sudah berjalan dengan baik dan apabila terdapat kesalahan dapat menampilkan pesan kesalahan yang terjadi[7].

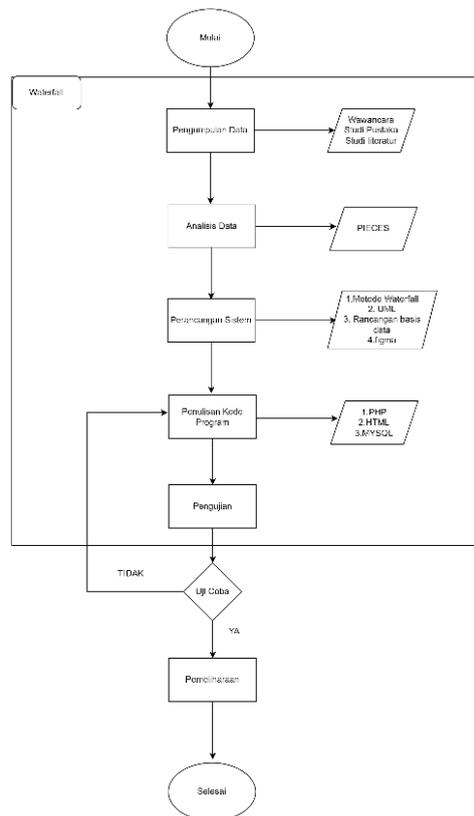
2.7 *Codeigniter*

Pengembang *PHP* dapat membuat aplikasi berbasis *website* tanpa harus memulai dari awal dengan bantuan *CodeIgniter Framework* yang menggunakan paradigma MVC, tentunya hal ini dapat memudahkan pengguna dalam pembuatan sebuah *website* karena tidak perlu menuliskan kode program dari awal melainkan hanya melanjutkan yang sudah tertera pada *framework codeigniter*[8].

3 Metode Penelitian

3.1 Alur Penelitian

Pada penelitian kali ini metode yang digunakan adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* sendiri dimulai dengan melakukan analisis, desain, penulisan kode program serta pemeliharaan program. Berikut gambaran alur penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 2. Alur penelitian

3.2 Sumber Data

Pada penelitian kali ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan pengkajian dari beberapa jurnal yang memiliki kredibilitas tinggi, buku, dan penelitian yang pernah dilakukan. Kemudian penulis mengumpulkan data dengan melakukan wawancara dengan pemilik CV Garasitrift.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengembangkan aplikasi yang dibuat tentunya dibutuhkan sebuah data yang akurat, pada penelitian kali ini penulis melakukan pengumpulan data dengan wawancara dengan Pemilik CV Garasitrift untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi oleh CV Garasitrift, selain melakukan wawancara penulis juga melakukan studi literatur dan studi pustaka menggunakan referensi jurnal terpercaya untuk melakukan penulisan ini.

3.4 Identifikasi Masalah

Setelah melakukan pengumpulan data, tahapan selanjutnya adalah melakukan identifikasi masalah. Untuk metode Identifikasi masalah penulis menggunakan metode *PIECES* (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Dengan adanya metode *PIECES* diharapkan dapat mencari solusi dari permasalahan yang dimiliki oleh CV Garasitrift.

3.5 Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem, dilakukan dengan merancang manajemen basis data pada *website*, untuk memudahkan perancangan sistem maka penulis membuat UML (*Unified Modelling Language*) yang berfungsi untuk perancangan sistem berorientasi objek, dan untuk pembuatan perancangan *user interface* menggunakan *tools* figma.

3.6 Penulisan Kode Program

Tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan pembuatan *website* dengan membuat kode komputer setelah desain antarmuka pengguna selesai. *Website* ini dibuat dengan menggunakan bahasa komputer *HTML, CSS, JavaScript, dan PHP*, serta *framework CodeIgniter 3.0* dan *database MySQL*.

3.7 Pemeliharaan Program

Pada tahapan pemeliharaan ini adalah tahapan dimana *website* sudah selesai dibuat dan siap digunakan, selain itu pemeliharaan juga mencakup perbaikan pada *website* apabila terjadi *error/bug*.

4 Hasil Penelitian

4.1 Identifikasi masalah

Analisis *PIECES* dilakukan untuk dapat mengevaluasi masalah dalam proses penggajian yang berjalan. Berikut penjelasan singkat dari variabel:

a. **Performance (Kinerja)**

Pada proses yang berjalan di CV Garasitrift, penghitungan gaji karyawan masih manual menggunakan pencatatan pada buku. Sesudah adanya *website* penghitungan gaji dan pembuatan slip gaji pegawai sudah menggunakan *website*

b. **Information (Informasi)**

Pada Proses yang sedang berjalan pada CV Garasitrift , untuk memperoleh informasi mengenai slip gaji pegawai hanya dapat dilakukan di kantor, dan untuk pembuatan laporan gaji bulanan masih harus dilakukan penginputan pada excel. Sesudah adanya *website* karyawan dapat mencetak slip gaji tanpa harus datang ke kantor.

c. **Economic (Ekonomi)**

Pada proses yang berjalan, pembuatan data gaji pegawai masih menggunakan kertas tentunya hal ini kurang ekonomis dikarenakan harus menggunakan kertas dan pulpen. Setelah dibuatnya *website* pengeluaran untuk membuat slip gaji secara manual dapat berkurang karena sudah terkomputerisasi.

d. **Control (Pengendalian)**

Pada proses yang berjalan, Penyimpanan data masih belum berjalan dengan baik , karena masih menggunakan kertas nota dan buku yang memungkinkan terjadinya kehilangan data. Sesudah adanya *website* data menjadi lebih aman karena sudah disimpan dalam database, dan kehilangan data berupa fisik dapat di minimalisir.

e. **Efficiency (Efisiensi)**

Pada proses yang berjalan, pengolahan data gaji pegawai masih menggunakan sistem manual tentunya hal ini akan memakan waktu yang lama dimana bagian keuangan harus melakukan penghitungan terlebih dahulu gaji karyawan dan kemudian disimpan pada buku. Setelah adanya *website* sistem penggajian menjadi lebih efisien dimana untuk membuat laporan gaji hanya perlu membuka *website* tanpa perlu melakukan perhitungan.

f. **Service (Layanan)**

Pada proses yang berjalan, proses pembuatan data gaji pegawai masih cukup lama dikarenakan harus menghitung terlebih dahulu berdasarkan jumlah kehadiran, kemudian menghitung waktu lembur yang dilakukan oleh pegawai, setelah adanya *website* layanan pada sistem penggajian menjadi lebih tertata dan semua kebutuhan mengenai gaji sudah diterapkan pada *website*.

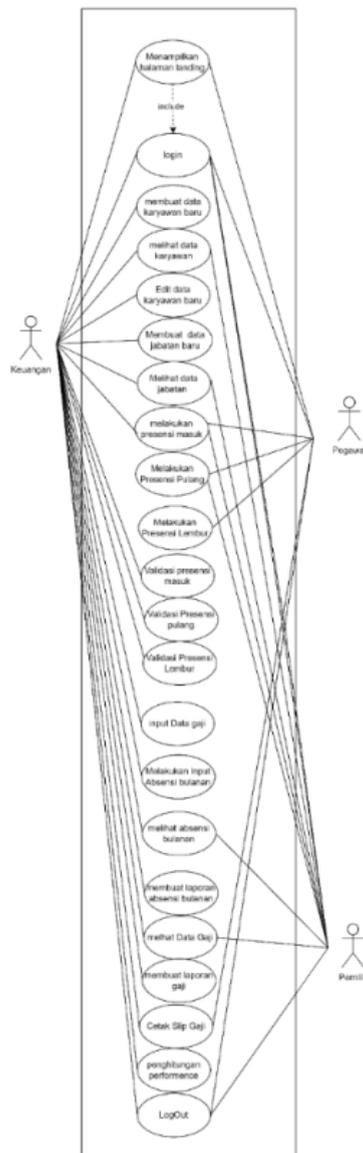
4.2 Analisis Kebutuhan

Analisis masalah dari proses yang sedang berjalan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pada CV Garasitrift, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi sistem informasi penggajian dapat digunakan untuk pemilik dapat melihat data kehadiran dan data gaji pegawai, untuk pegawai dapat mencetak slip gaji pegawai, dan untuk bagian keuangan dapat melakukan penginputan data gaji dan melakukan pengecekan secara berkala mengenai data kehadiran.

4.3 Rancangan Sistem Usulan

Berdasarkan penjelasan pada analisis kebutuhan sebelumnya, dapat dilakukan perancangan sistem sebagai berikut:

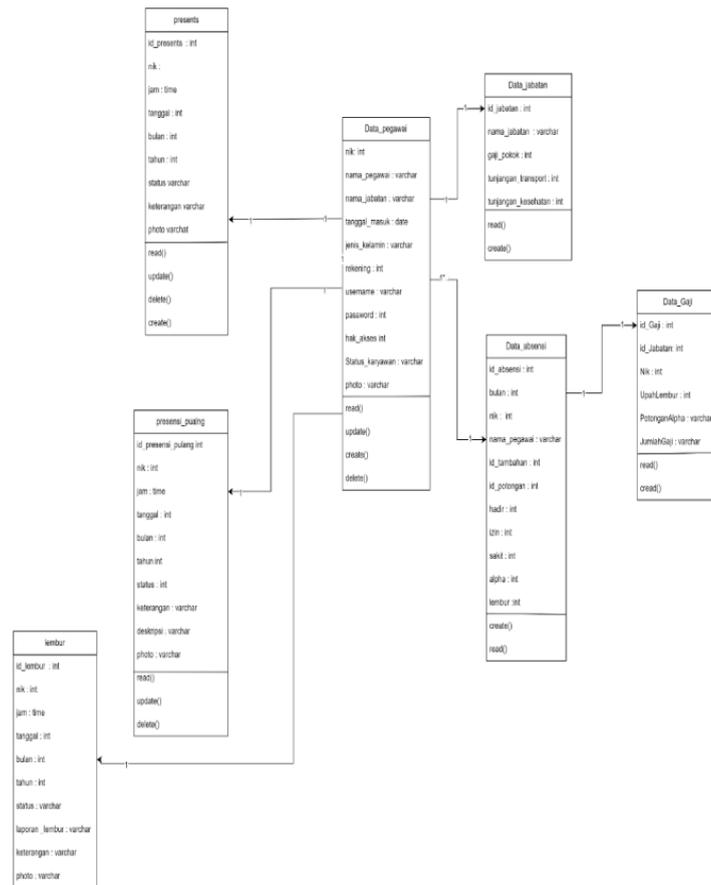
a. Use Case Diagram Sistem Usulan



Gambar 3. Use case diagram sistem usulan

Berdasarkan **Gambar 3.** di atas, dapat diketahui bahwa gambar di atas merepresentasikan rancangan sistem usulan yang akan digunakan dalam pembuatan *website*. Selain itu *use case* juga dapat menentukan fitur apa saja yang terdapat pada *website*.

b. **Class Diagram Sistem**

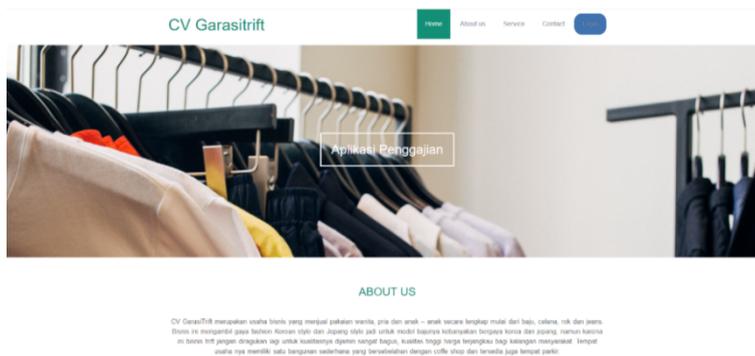


Gambar 4. Class diagram sistem usulan

Berdasarkan **Gambar 4.** di atas, dapat diketahui bahwa *class diagram* di atas merepresentasikan rancangan *database* yang akan dibuat dalam proses pembuatan *website* sistem informasi penggajian dimana terdapat 7 table yang disimpan didalam database yaitu table data_pegawai, data_jabatan, data_Presensi, data_gaji, data_kehadiran, presensi_pulang, presensi_lembur.

4.4 Implementasi Sistem

a. **Dashboard**



Gambar 5. Dashboard

Gambar 5. di atas, merupakan *dashboard* atau halaman utama antarmuka pengguna dengan isi mengenai informasi umum, kegunaan dari sistem informasi yang sudah dibuat dan kontak dari CV Garasitrift.

b. Halaman Login



Gambar 6. Halaman login

Gambar 6. di atas, merupakan tampilan halaman login. Pada halaman login ini merupakan sebuah proses untuk masuk menuju kedalam layanan sebuah website yang berisikan *username* dan *password* apabila berhasil pengguna akan diarahkan menuju *dashboard*.

c. Halaman Data Pegawai

NO	NIS	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	Jabatan	Rahasia	Tanggal masuk	Status	Hak Akses	Photo	Action
1	123	Lini Helena	Pemrosesan	Staff Pemrosesan	12345	2023-07-19	Aktif	pegawai		
2	123456789	Ressima Pangdan	Pemrosesan	Staff Pemrosesan	1234	2023-07-28	Aktif	admin		
3	11111	Lala Ananda Plaluka		Staff Keuangan	12345	2023-07-19	Aktif	CEO		

Gambar 7. Halaman data pegawai

Gambar 7. di atas, merupakan tampilan halaman data pegawai. Pada halaman ini berisikan mengenai data pegawai dan informasi umum pada pegawai yang bekerja pada CV Garasitrift.

d. Halaman Data Jabatan

NO	Nama Jabatan	Gaji Pokok	Uang Transport	BPIS	Gaji Bersih	Potonganhart	Lembur Gaji/hari	Action
1	Staff Pemrosesan	2.500.000	500.000	150.000	3.150.000	50.000	50.000	
2	Staff Keuangan	2.500.000	600.000	150.000	3.150.000	50.000	50.000	
3	CEO	3.000.000	500.000	200.000	3.700.000	50.000	50.000	
4	admin	1.500.000	300.000	100.000	1.800.000	50.000	50.000	

Gambar 8. Halaman data jabatan

Gambar 8. di atas, merupakan tampilan halaman data jabatan, pada halaman ini berisikan mengenai data jabatan dan rincian gaji yang diterima oleh pegawai pada CV Garasitrift.

e. Halaman *Input Presensi*

NO	NIK	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	Jabatan	Hadir	Lembur	Alpa	Son	Sakit
1	11111	Lota Arisanta Pitakoka	Perempuan	Staff Keuangan	22	2	2	0	0
2	123	Lovi Meliana	Perempuan	Staff Pemasaran	22	1	2	0	0
3	123456789	Resvina Panjaitan	Perempuan	Staff Pemasaran	22	1	2	0	0

Gambar 9. Halaman *input* presensi

Gambar 9. di atas, merupakan tampilan halaman *input* presensi. Halaman ini berfungsi untuk melakukan rekapan presensi yang dibuat admin berdasarkan kehadiran pegawai selama 1 bulan.

f. Halaman *Input Data Gaji*

NO	NIK	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	Jabatan	Gaji Pokok	Uang Transport	Tunjangan Kesehatan	Lembur	Potongn	Total Gaji	Slip Gaji Pegawai
1	11111	Lota Arisanta Pitakoka	Perempuan	Staff Keuangan	Rp.2.500.000	Rp.500.000	Rp.150.000	Rp.100.000	Rp.100.000	Rp.3.150.000	+
2	123	Lovi Meliana	Perempuan	Staff Pemasaran	Rp.2.500.000	Rp.500.000	Rp.150.000	Rp.50.000	Rp.100.000	Rp.3.100.000	+
3	123456789	Resvina Panjaitan	Perempuan	Staff Pemasaran	Rp.2.500.000	Rp.500.000	Rp.150.000	Rp.50.000	Rp.100.000	Rp.3.100.000	+

Gambar 10. Halaman *input* data gaji

Gambar 10. di atas, merupakan tampilan halaman *input* data gaji. Pada halaman *input* gaji pegawai ini *website* akan menampilkan gaji pegawai yang terisi secara otomatis berdasarkan tingkan kehadiran pegawai, dan lembur pegawai.

g. Halaman *Presensi Masuk Pegawai*

Gambar 11. Halaman presensi masuk pegawai

Gambar 11. di atas, merupakan tampilan halaman presensi pegawai. Pada halaman ini berisikan mengenai Presensi kehadiran pegawai sebagai bukti kehadiran pegawai, pada bagian ini pegawai diminta untuk menginputkan foto sebagai bukti presensi kehadiran.

h. Laporan Gaji Pegawai

CV Garasi Trift
Gg. Biru Sains No.3A, Tanah Sereal, Kac. Tanah Sereal, Kota Bogor, Jawa Barat 16161

Laporan Gaji Bulanan

Bulan: 07
Tahun: 2023

NO	NIK	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	Jabatan	Besarnya	Gaji Pokok	Tunjangan	BPJS	Insentif	Pajak	Total Gaji
1	1111	Lolo Arianto Pribadi	Pria	Staff Perencanaan	1244	Rp 2.000.000	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 2.100.000
2	123	Lolo Arianto Pribadi	Pria	Staff Perencanaan	1244	Rp 2.000.000	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 2.100.000
3	123456789	Ressita Panglipan	Pria	Staff Perencanaan	1244	Rp 2.000.000	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 100.000	Rp 2.100.000

Rapor: 19 Jul 2023
CEO

Lolo Arianto Pribadi

Print 1 sheet of paper

Destination: Microsoft Print to PDF

Pages: All

Color: Color

More settings

Print Cancel

Gambar 12. Halaman laporan gaji pegawai

Gambar 12. di atas, merupakan tampilan halaman gaji pegawai yang berisikan laporan gaji pegawai yang telah di *input* kemudian dijadikan laporan yang akan diberikan kepada pimpinan perusahaan.

i. Laporan Kehadiran Pegawai

CV Garasi Trift
Gg. Biru Sains No.3A, Tanah Sereal, Kac. Tanah Sereal, Kota Bogor, Jawa Barat 16161

Laporan Absensi Bulanan

Bulan: 07
Tahun: 2023

NO	NIK	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	Jabatan	Hari	Lembur	Absen	Sakit
1	11111	Lolo Arianto Pribadi	Pria	Staff Perencanaan	22	2	2	0
2	123	Lolo Arianto Pribadi	Pria	Staff Perencanaan	22	1	2	0
3	123456789	Ressita Panglipan	Pria	Staff Perencanaan	22	1	2	0

Rapor: 19 Jul 2023
CEO

Lolo Arianto Pribadi

Print 1 sheet of paper

Destination: Microsoft Print to PDF

Pages: All

Color: Color

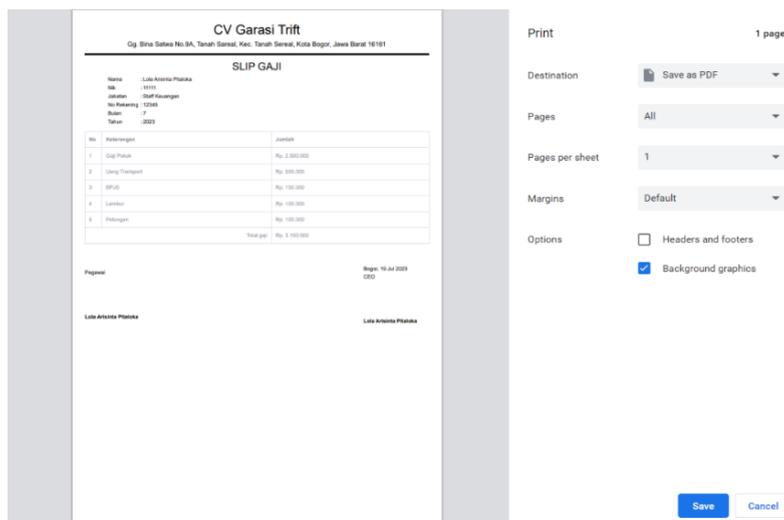
More settings

Print Cancel

Gambar 13. Halaman laporan kehadiran pegawai

Gambar 13. di atas, merupakan tampilan halaman laporan kehadiran pegawai. Pada halaman laporan kehadiran pegawai berisikan rekap kehadiran pegawai selama satu bulan bekerja dengan tujuan pembuatan laporan adalah untuk diberikan kepada pimpinan perusahaan.

j. Slip Gaji Pegawai



Gambar 14. Halaman slip gaji pegawai

Gambar 14. di atas, merupakan tampilan halaman sli[gaji pegawai yang berisikan mengenai data gaji yang diterima oleh pegawai berdasarkan *variable* gaji yang sudah ditetapkan oleh kedua belah pihak, nantinya slip gaji akan diberikan kepada pegawai.

4.5 Pengujian Black Box Testing

Tabel 1. Pengujian *black box testing*

No	Item Uji	Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Validasi	Skor
1	Login Admin	a. <i>User</i> melakukan input <i>Username</i> dan <i>Password</i> b. <i>Login Success</i> c. Menggunakan Akun Resvina	Berhasil melakukan <i>login</i> admin	Berhasil melakukan <i>login</i> sebagai admin	Valid	100
2	Menambah Data Karyawan Baru /Menambah Akun	a. Masuk Kehalaman <i>Dashboard</i> Admin b. Klik Menu Data Karyawan pada <i>Dashboard</i> c. Klik “Tambah Data” d. Mengisi Data Karyawan baru (Nama : Resvina, <i>Username</i> : Rsvp, <i>Password</i> : xxx, Jabatan : Staff Keuangan) e. Data Berhasil ditambahkan	Berhasil menambah Data Karyawan Baru	Berhasil menambah Data Karyawan Baru	Valid	100
3	Menambah Data Jabatan	a. Masuk Kehalaman <i>Dashboard</i> Admin b. Klik Menu Data Jabatan pada <i>Dashboard</i> c. Klik “Tambah Data” d. Mengisi Data jabatan baru (Nama Jabatan : Staff Keuangan, Gaji Pokok : 100000, Uang Transport : 100000, Bpjs : 100000) e. Data Berhasil ditambahkan	Berhasil Menambah data Jabatan	Berhasil Menambah Data jabatan	Valid	100
4	Melakukan Presensi Masuk	a. Masuk Kehalaman <i>Dashboard</i> Admin b. Klik Menu Data Kehadiran pada <i>Dashboard</i> c. Klik “Simpan” d. Data Berhasil ditambahkan	Berhasil Melakukan Presensi Masuk	Berhasil Melakukan Presensi Masuk	Valid	100

5	Melakukan Input Presensi Bulanan	<ul style="list-style-type: none"> a. Masuk Kehalaman <i>Dashboard</i> Admin b. Klik Menu Data Presensi pada <i>Dashboard</i> c. Klik “<i>Input Data</i>” d. Masukan Bulan dan Tahun e. <i>Input Data</i> Kehadiran(Hadir, Izin, Sakit, Alpha, Lembur) f. Data berhasil Ditambahkan 	Berhasil melakukan input Presensi Bulanan	Berhasil melakukan input Presensi Bulanan	Valid	100
6	Melakukan Cetak Laporan Gaji	<ul style="list-style-type: none"> a. Masuk Kehalaman <i>Dashboard</i> Admin b. Klik Menu Data Gaji pada <i>Dashboard</i> c. Masukan Bulan dan Tahun d. Klik “cetak Laporan” e. Menampilkan Laporan Keuangan Bulanan 	Berhasil melakukan cetak laporan gaji pegawai	Berhasil melakukan cetak laporan gaji pegawai	Valid	100
7	Melakukan Cetak Slip Gaji	<ul style="list-style-type: none"> a. Masuk Kehalaman <i>Dashboard</i> Admin b. Klik Menu Data Gaji pada <i>Dashboard</i> c. Masukan Nama, Bulan dan Tahun d. Klik” Tampilkan Data” e. Menampilkan Slip Gaji Karyawan 	Berhasil Melakukan Cetak Slip Gaji	Berhasil Melakukan Cetak Slip Gaji	Valid	100

Berdasarkan **Tabel 1.** di atas, diketahui bahwa pengujian *black box testing* yang sudah dilakukan *website* sistem informasi penggajian pegawai yang sudah dibuat tidak ditemukannya *error* atau *bug* pada proses pengujian program yang dilakukan sehingga *website* yang sudah dibuat dapat digunakan dimana fungsi presensi pegawai, penghitungan gaji, dan slip gaji sudah dapat digunakan

5 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, pada sistem informasi penghitungan gaji karyawan pada CV Garasitrift menggunakan *Framework Codeigniter* yang sudah dilakukan pengujian menggunakan *black box testing* dimana sistem yang dibuat sudah dapat digunakan secara 100% dimana tidak terdapat *bug* di dalamnya kemudian dengan adanya sistem pengajian ini proses penggajian pegawai sudah terkomputerisasi dan tentunya dapat mempermudah bagian keuangan pada CV Garasitrift dalam melakukan penghitungan gaji, penginputan Presensi, dan pembuatan slip Gaji.

Referensi

- [1] Reza, F., Zulhalim, Z., & Rini, A. S. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PENGGAJIAN KARYAWAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA PO ARISTA TEHNIK JAKARTA. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i2.446>
- [2] Gumilar, A. (2018). Pengaruh Gaji dan Masa kerja terhadap Kinerja Karyawan pada PT Infomedia Nusantara Bandung (Skripsi). Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung.
- [3] Prasetyo, E. (2015). Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Rahmanyah Kabupaten. *Jurnal Informanika*, I(2).
- [4] Munthe Rasyid, I. (2017). Penerapan Model Waterfall Pada Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru SMK Swasta Teladan Rantauprapat Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, V(3).
- [5] Nurjamiyah, & AR, D. (2018). Analisis Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Mahasiswa Menggunakan PIECES pada Prodi Sistem Informasi STTH-Medan. *Journal of Information Systems*, II(2), 37–46.
- [6] Shalahuddin, M., & A.S, R. (2014). Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika Bandung.
- [7] Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, I(3).

- [8] Irawan, D., Novianto, Z. (2020). PERANCANGAN ELEARNING PADA SMAN 1 KOTA LUBUK LINGGAU MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (CI). *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 3.
- [9] Afni, R., Pakpahan, N., & Rezky Jumarah, A. (2019). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN DENGAN IMPLEMENTASI METODE WATERFALL.
- [10] Efendi, F. (Tidak ada tanggal). Analisis of the Implementation of the Simple Salary Sim Application. *Business and Accounting Research (IJEBAR)*, 4. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/IJEBAR>